

**PEMERANAN TOKOH NENEK DENGAN GAYA  
KOMIKAL DALAM NASKAH *KERETA KENCANA*  
KARYA W.S RENDRA**

**Skripsi  
untuk memenuhi salah satu syarat  
mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Teater Jurusan Teater**



**oleh  
Estri Nuri Megawati  
NIM. 1310736014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMERANAN TOKOH NENEK DENGAN GAYA  
KOMIKAL DALAM NASKAH *KERETA KENCANA*  
KARYA W.S RENDRA**

**Skripsi  
untuk memenuhi salah satu syarat  
mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Teater Jurusan Teater**



**oleh  
Estri Nuri Megawati  
NIM. 1310736014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**



**SKRIPSI**  
**PEMERANAN TOKOH NENEK DENGAN GAYA**  
**KOMIKAL DALAM NASKAH *KERETA KENCANA***  
**KARYA W.S RENDRA**

Oleh:  
Estri Nuri Megawati  
1310736014  
telah diuji di depan Tim Penguji  
pada tanggal 11 Juli 2017  
dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Tim Penguji

Ketua Tim Penguji



Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.

Pembimbing I



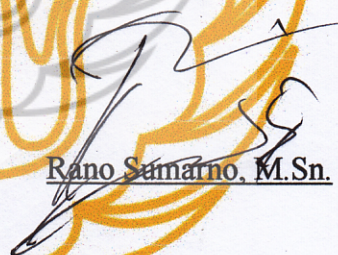
Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum.

Penguji Ahli



Purwanto, S.Sn, M.Sn, M.Sc.

Pembimbing II

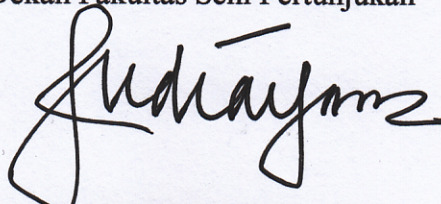


Rano Samarno, M.Sn.

Yogyakarta, 11 Agustus 2017

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan



Prof. Dr. Yudiaryani, M.A.  
NIP. 19560630 198703 2 001



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Estri Nuri Megawati  
NIM : 1310736014  
Alamat : Pandes II, Wonokromo, Pleret, Bantul, Yogyakarta  
No. Telepon : 087839256664  
Email : [estrinurimegawati@gmail.com](mailto:estrinurimegawati@gmail.com)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul Pemeranan Tokoh Nenek Dengan Gaya Komikal Dalam Naskah *Kereta Kencana* Karya W.S Rendra adalah benar-benar asli, ditulis sendiri, disusun berdasarkan aturan ilmiah akademis yang berlaku dan sepanjang pengetahuan penulis belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan khususnya minat keaktoran di perguruan tinggi manapun. Sumber rujukan yang ditulis dan diacu pada skripsi telah dicantumkan pada daftar pustaka.

Apabila pernyataan saya tidak benar, saya sanggup dicabut hak dan gelar sebagai Sarjana Seni dari Program Studi S-1 Seni Teater Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 11 Agustus 2017



Estri Nuri Megawati

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum*

*Warahmatullahi*

*Wabarakatuh,*

*Bismillahirrohmannirrahim*, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis juga sangat bersyukur karena Allah SWT menganugerahi semangat yang tinggi untuk membuat karya dengan sepenuh hati dan menyusun skripsi ini dengan matang. Allah SWT telah memberikan pengalaman batin maupun fisik yang luar biasa melalui sebuah karya seni. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat karena telah menjadi suri tauladan. **Pemeranan Tokoh Nenek Dengan Gaya Komikal Dalam Naskah *Kereta Kencana* Karya W.S Rendra** semoga dapat menjadi sebuah karya baru yang lebih segar untuk dipublikasikan.

Proses menuju kesuksesan pementasan *Kereta Kencana* dan keberhasilan menyelesaikan skripsi bukan hal yang mudah. Banyak rintangan yang penulis hadapi demi sebuah kata yaitu “kesuksesan”. Tidak ada yang sempurna di dunia, kesempurnaan hanya milik Allah SWT semata, namun penulis selalu berusaha untuk memberikan yang terbaik untuk diri sendiri dan orang lain. Proses panjang yang telah penulis lalui mendapatkan banyak dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sangat besar kepada:



1. Bapak Sanusi Pane, Ibu Siti Khalimah dan keluarga besar yang dengan segenap cinta dan kasih telah melahirkan penulis sehingga dapat meraih gelar Sarjana.
2. Patner terkasih Bondan Oktavilano yang telah sabar dan setia menemani dari awal proses hingga sekarang.
3. Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menerima penulis untuk menimba ilmu.
4. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Prof. Dr. Agus Burhan, M. Hum beserta staf dan pegawai.
5. Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta staf dan pegawai.
6. Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta tempat yang memberikan banyak pelajaran berharga.
7. Ketua Jurusan Teater Bapak Dr. Koes Yuliadi M. Hum.yang telah memberi kesempatan penulis untuk menimba ilmu selama empat tahun dan mengijinkan menyelesaikan tugasnya tepat waktu.
8. Sekretaris Jurusan Teater Bapak Philipus Nugroho Hw., M. Sn. yang sabar membantu dan mendukung proses keberhasilan menyusun skripsi.
9. Bapak Purwanto M. Sn. M. Sc. Selaku dosen wali dan dosen penguji yang sabar memberikan masukan berupa saran dan ilmunya untuk menyempurnakan isian skripsi.
10. Ibu Dr. Hirwan Kuardhani M. Hum.selaku dosen pembimbing satu yang telah memberikan ilmunya untuk membimbing dalam hal penyusunan skripsi.

11. Bapak Rano Sumarno, M.Sn. selaku dosen pembimbing dua yang telah sabar dan tanpa ragu-ragu memberikan bimbingan dalam hal karya sehingga muncul ide-ide kreatif dalam penggarapan pementasan.
12. Para dosen Jurusan Teater yang telah memberikan ilmu teori maupun praktek sehingga penulis tidak gagap dalam hal teoritis dan berakting.
13. Seluruh staf dan pegawai Jurusan Teater yang telah membantu kelancaran perkuliahan praktik.
14. W.S Rendra dan kerabat Bengkel Teater yang telah membuat karya luar biasa dan memberikan naskah *Kereta Kencana* versi asli yang belum diedit oleh seniman lain.
15. Para pendukung yang mencurahkan semangatnya untuk membantu berjalannya pementasan dengan sukses yaitu Bondan sebagai lawan main. Mbak Nila sebagai sutradara. Bilal dan Galih pada bagian musik. Ida, Birgita dan Genjik pada bagian penata rias dan busana. Mas Ari dan Bondan pada bagian penata artistik. Dek Mila sebagai pimpinan produksi. Dek Ukli sebagai manager panggung. Bang Ican sebagai dokumentasi foto sekaligus editor video pementasan. Mas Bimo, Endah dan kawan-kawan sebagai dokumentasi foto. Gusti, Mas Edi dan kawan-kawan sebagai dokumentasi video. Misba dan Ibnu sebagai penata lampu. Dewo sebagai desain poster. Ario pada bagian sketsa digital. Mas Marhaban dan Ida pada bagian sketsa tulis.
16. Sahabat gunjing sejati ada Kakak Galuh, Ida Madali, Birgita Jayus, Nimah Ayai dan Astri Begeng yang telah mengubah pribadi penulis menjadi lebih



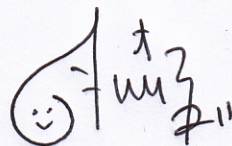
baik dan menemani selama empat tahun di bangku perkuliahan. Sahabat gunjing yang selalu dihati dan dapat memperbaiki suasana hati saat galau.

17. Kawan-kawan seperjuangan angkatan 2013 “TERAS” yang telah membuat bangku perkuliahan menjadi lebih berwarna.

18. Keluarga besar HMJ Teater yang sudah lulus maupun masih menimba ilmu yang telah membantu segala kelancaran acara pementasan.

Sesungguhnya masih banyak pendukung yang membantu kesuksesan pementasan dan skripsi. Penulis memohon maaf karena tidak dapat mencantumkan nama pendukung lain satu persatu. Dalam nama kebaikan, penulis memohon maaf dan mengucapkan terimakasih yang sangat dalam untuk para pendukung yang tercantum namanya maupun tidak di dalam skripsi ini. Semoga karya seni ini dapat dijadikan contoh baik bagi penonton dan pembaca sekalian. Sekian ucapan terimakasih penulis. Jika ada kekurangan penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. *Alhamdulillahirrobil'alamin, Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Yogyakarta , 11 Agustus 2017



Estri Nuri Megawati



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
ABSTRAK .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	7
C. Tujuan Penciptaan .....	8
D. Tinjauan Karya .....	8
E. Landasan Teori .....	12
F. Metode Penciptaan .....	16
G. Sistematika Penulisan .....	18
BAB II ANALISI LAKON .....	20
A. Analisis Lakon .....	21
1. Sinopsis Lakon <i>Kereta Kencana</i> .....	21
2. Analisis Struktur .....	22
a. Alur .....	22
b. Karakter .....	26
c. Tema .....	30
d. Latar .....	33
3. Analisa Tekstur .....	38
a. Dialog .....	38
b. <i>Mood</i> .....	48
c. <i>Spectacle</i> .....	52
BAB III PROSES PEMERANAN .....	56
A. Konsep Pemeranan .....	56
B. Karakter Nenek Dalam Naskah <i>Kereta Kencana</i> .....	59
C. Proses Penciptaan .....	68
1. Olah Tubuh .....	69
2. Olah Vokal .....	73
3. Olah Sukma .....	75
D. Pementasan Tokoh Nenek Dalam <i>Kereta Kencana</i> .....	76

<b>BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>124</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>124</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>125</b>
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 <b>127</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>129</b>





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	9
Gambar 2 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	10
Gambar 3 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	11
Gambar 4 Skema metode penciptaan .....	17
Gambar 5 Alur episodik naskah <i>Kereta Kencana</i> .....	24
Gambar 6 Rancangan tata panggung <i>Kereta Kencana</i> .....	35
Gambar 7 Ritme naskah <i>Kereta Kencana</i> .....	48
Gambar 8 Sketsa suasana panggung <i>Kereta Kencana</i> .....	49
Gambar 9 Sketsa <i>spectacle</i> panggung <i>Kereta Kencana</i> .....	53
Gambar 10 Sketsa wajah Nenek .....	61
Gambar 11 Sketsa tatanan rambut Nenek.....	61
Gambar 12 Sketsa busana Nenek.....	62
Gambar 13 Sketsa wujud Nenek .....	62
Gambar 14 Sketsa wujud Nenek.....	63
Gambar 15 Sketsa wujud Nenek .....	63
Gambar 16 Sketsa wujud Nenek .....	64
Gambar 17 Sketsa wujud Nenek.....	65
Gambar 18 Sketsa wujud Nenek .....	65
Gambar 19 Sketsa wujud Nenek .....	66
Gambar 20 Sketsa wujud Nenek.....	66
Gambar 21 Sketsa wujud Nenek.....	67
Gambar 22 Sketsa wujud Nenek .....	67
Gambar 23 Sketsa wujud Nenek.....	68
Gambar 24 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	77
Gambar 25 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	78
Gambar 26 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	79
Gambar 27 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	80
Gambar 28 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	81
Gambar 29 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	82
Gambar 30 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	83
Gambar 31 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	85
Gambar 31 (a) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	86
Gambar 31 (b) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	87
Gambar 31 (c) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	87
Gambar 31 (d) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	88
Gambar 31 (e) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	88
Gambar 31 (f) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	89
Gambar 31 (g) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	89
Gambar 31 (h) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	90
Gambar 31 (i) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	90
Gambar 31 (j) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	91
Gambar 32 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	92
Gambar 33 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	93
Gambar 34 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	94

Gambar 34 (a) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	95
Gambar 35 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	96
Gambar 36 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	97
Gambar 37 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	98
Gambar 37 (a) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	99
Gambar 37 (b) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	99
Gambar 38 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	100
Gambar 38 (a) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	101
Gambar 38 (b) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	101
Gambar 39 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	102
Gambar 40 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	103
Gambar 41 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	104
Gambar 42 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	105
Gambar 42 (a) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	105
Gambar 42 (b) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	106
Gambar 43 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	107
Gambar 44 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	108
Gambar 45 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	109
Gambar 46 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	110
Gambar 47 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	111
Gambar 48 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	112
Gambar 48 (a) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	112
Gambar 48 (b) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	113
Gambar 49 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	114
Gambar 49 (a) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	114
Gambar 50 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	116
Gambar 50 (a) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	116
Gambar 51 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	117
Gambar 52 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	118
Gambar 53 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	119
Gambar 53 (a) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	120
Gambar 54 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	121
Gambar 55 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	122
Gambar 56 Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	123
Gambar 56 (a) Pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	123



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Naskah <i>Kereta Kencana</i> karya <i>W.S Rendra</i> .....	130
Lampiran 2 Struktur Alur Peristiwa Dramatik .....	146
Lampiran 3 Skema Struktur Alur Peristiwa Dramatik .....	150
Lampiran 4 Skema Ritme Peristiwa Dramatik .....	151
Lampiran 5 Poster pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	152
Lampiran 6 Undangan pementasan <i>Kereta Kencana</i> .....	153



# PEMERANAN TOKOH NENEK DENGAN GAYA KOMIKAL DALAM NASKAH *KERETA KENCANA* KARYA W.S RENDRA

Oleh:  
Estri Nuri Megawati  
1310736014

## Abstrak

*Kereta Kencana* adalah kisah dua orang tua yang berusia 700 tahun. Mereka terasingkan dan kesepian karena hanya hidup berdua saja untuk menikmati detik-detik akhir kehidupannya. Hidup mereka kosong dan berlalu dengan hal-hal yang sama setiap harinya, namun mereka selalu mempunyai cara untuk mengisi kekosongan hidup. Kekonyolan ketika bermain layaknya anak kecil mereka lakukan demi menutupi pahitnya hidup. Mereka selalu menunggu kereta kencana yang dipercaya dapat membawa mereka kepada kehidupan yang lebih baik.

Kedua orang tua tersebut memberikan makna yang mendalam. Mereka adalah fakta masa lalu seorang pejuang yang rela mati membela Negeranya. Mereka mencintai Negara dan masyarakatnya, namun masyarakatnya tidak mencintai mereka. Kedua orang tua itu terabaikan, jasa-jasanya terlupakan. Masyarakat sekarang sibuk menghadapi retorika percintaan dan kekayaan. Masyarakat sibuk dengan dirinya sendiri, menutup mata dan menutup telinga. Menengoklah ke belakang, ada banyak kisah memilukan dari seorang pejuang yang mengorbankan nyawanya demi sebuah Kemerdekaan.

*Kereta Kencana* memberikan pesan kepada khalayak bahwa kita harus bisa memaknai hidup. Kita harus selalu menghormati jasa-jasa para pahlawan kita. Ulurkan tangan kita untuk membantu para pejuang yang saat ini sudah tua renta dan kesulitan dalam hal *financial*, meskipun mereka tidak menginginkan belas kasihan namun kita wajib memberikan rasa hormat yang sangat luar biasa untuk jasa-jasanya. Rasa hormat yang dimaksud dalam *Kereta Kencana* tidak hanya untuk para pejuang jaman dahulu, namun untuk orang tua kita dan orang tua yang ada di sekitar kita. **Jangan Lupakan Sejarah.**

**Kata kunci:** absurd, *Kereta Kencana*, W.S Rendra.



**THE GRANTING OF GREECE STORES WITH COMMUNAL  
STYLE IN NATIONAL KERETA KENCANA  
CREATION W.S RENDRA**

By:  
Estri Nuri Megawati  
1310736014

*Abstract*

*Kereta Kencana is the story of two 700-years-old parent. They are alienated and lonely because they only live alone to enjoy the last seconds of life. Their lives are empty and pass by the same things every day, but they always have a way to fill the void of life. The absurdity of playing like child they do to cover the bitterness of life. They are always waiting for a trusted kereta kencana that can lead them to a better life.*

*Both parents provide deep meaning. They are the facts of a past warrior who is willing to die defending his country. They love the State and its people, but the people do not love them. Both parent were neglected, his services forgotten. Society is now busy facing meteoric of romance and wealth. People are busy with themselves, close their eyes and close their ears. Looking back, there are many heartbreaking stories from a fighter who sacrificed his life for independence.*

*Kereta Kencana gives a message to the audience that we should be able to interpret life. We must always honor the services of our heroes. Extend our hand to help fighters who are old age and financial difficulties, even though they do not want compassion but we are obliged to give extraordinary respect for his services. The reverence referred to in Kereta Kencana is not only for the ancient warriors, but for our parents and the parents who are around us. **Do not Forget History.***

**Keywords:** *absurd, Kereta Kencana, W.S Rendra.*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Kereta Kencana* disadur oleh seniman ternama Indonesia W.S Rendra dari naskah teater karya seniman Prancis Eugene Ionesco yang berjudul *Les Chaises*. Naskah *Kereta Kencana* disadur Rendra tahun 1962 di Sawojajar Yogyakarta. Ia menyadur naskah karya Eugene Ionesco dari terjemahan Bahasa Inggris *The Chairs* karena mengagumi sosok Eugene. Kompleksitas persoalan terdapat dalam lakon *Kereta Kencana* terstruktur dari berbagai unsur kedalaman perasaan, kesunyian, kesepian, keterasingan dan disesuaikan dengan sosial budaya penyaadurnya. Naskah *Kereta Kencana* diakui Rendra sangat cocok untuk melatih kekuatan akting pemain teater, di samping itu juga mewakili sebuah kritikan tentang kehidupan teater Indonesia pada tahun 60-an yang menurutnya tidak hidup sebagaimana dinyatakan berikut ini:

*Kehidupan teater waktu itu tidak membuat saya tertarik seperti menonton wayang. Dulu gaya teaternya layar ditutup dibuka. Ganti adegan ditutup, saya nggak mau. Dialog dari pemain hanya keluar begitu saja atas tuntutan peran tanpa dihayati.”<sup>1</sup>*

Gaya teater kala itu tidak hidup karena dialog antar pemain tidak *responsive* seolah-olah para pemainnya bermain sendiri-sendiri. Rendra menyadur naskah *Kereta Kencana* sesuai dengan jalan pikirannya sendiri. Ia menyebutkan bahwa naskah *Les Chaises* absurd yang mengemukakan kehidupan itu tidak

---

<sup>1</sup> Edi Haryono, *Menonton Bengkel Teater Rendra* (Yogyakarta: Kepel Press, 2005), hlm. 1524.

bermakna. Absurd adalah situasi yang terjadi secara terus menerus, berulang-ulang yang membuat munculnya kesadaran akan kebosanan, kesia-siaan, keterasingan dengan apa yang telah dilakukan.<sup>2</sup> Ionesco ingin membebaskan teater dari dominasi kata-kata yang sarat dengan muatan filosofis. Kata-kata ternyata hanya menunjukkan ideologi tertentu yang dapat dikomunikasikan pada masyarakat, maka terciptalah naskah *Les Chaises*.<sup>3</sup> Rendra tidak sependapat dengan Ionesco tentang pengertian dari *Les Chaises* bahwa hidup itu tidak bermakna karena sebagai masyarakat yang hidup di Indonesia dan berpegang teguh pada agama, hidup itu harus dimaknakan. Hidup itu waktu yang menuntut pengisian.<sup>4</sup> Dalam naskah *Kereta Kencana* Rendra ingin menyampaikan betapa bermaknanya hidup dan siapa pun yang tidak beriman atau tidak berbuat baik akan merugi dalam hidupnya seperti pada kutipan berikut “Kalau mengikuti Ionesco, hidup tidak ada makna. Tetapi pegangan agama kita tidak begitu, hidup meski dimaknakan.”<sup>5</sup> Pernyataan Rendra tersebut sependapat jika disandingkan dengan eksistensi menurut Kierkegaard bahwa keberadaan agama mempengaruhi kehidupan seperti pada kutipan berikut ini:

*Bila tugas seseorang adalah perjuangan terus-menerus untuk memasuki kehidupannya dengan berpikir, bila ia harus selalu ingat bahwa kehidupannya terdiri dari memberi dan menerima ajaran Kristen, hal ini karena ajaran agama itu adalah etika atau moral.*<sup>6</sup>

---

<sup>2</sup> Albert Camus, *Mite Sisifus Pergulatan dengan Absurditas*, terj. Apsanti D. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1999), hlm. 16-17.

<sup>3</sup> Yudiaryani, *Panggung Teater Dunia Perkembangan dan Perubahan Konvensi*, (Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli, 2002), hlm. 270.

<sup>4</sup> Edi Haryono, *Op. Cit.*, hlm. 1545.

<sup>5</sup> *Ibid.* hlm. 1545.

<sup>6</sup> Vincent Martin, *Filsafat Eksistensialisme (Kierkegaard, Sartre, Camus)*, terj. Taufiqurrohmah, (Yogyakarta: Pustaka Pelajat Offset, 2001), hlm. 14.



Eksistensi adalah sebuah minat yang menggebu-gebu terhadap persoalan hidup.<sup>7</sup> Tokoh Kakek dan Nenek dalam naskah *Kereta Kencana* menunggu adanya kereta kencana yang dipercaya dapat menjemput mereka menuju hidup yang lebih baik setelah kematian. mereka mempercayai hal tersebut karena mereka terlalu bosan dengan kehidupannya yang sangat panjang dan telah mereka lalui dengan perjuangan yang tidak mudah. Mereka tidak mau menyerah dengan kebosanan dan terus-menerus melawan kebosanan itu dengan tindakan-tindakan konyol demi menghibur diri mereka. Yang dirasakan kedua tokoh dalam naskah *Kereta Kencana* tersebut juga sama dengan pendapat Kierkegaard berikut ini:

*Bagi orang Kristen, kematian sama sekali bukan akhir dari segalanya dan memberikan jauh lebih banyak harapan dari pada yang diberikan oleh kehidupan, meskipun kita sangat sehat dan kuat sewaktu hidup.<sup>8</sup>*

Agama sangat berpengaruh bagi Rendra dan Kierkegaard, sehingga dapat disimpulkan bahwa agama mempengaruhi kehidupan sosial. Agama menjadi pegangan umat manusia untuk menentukan arah jalan yang akan dituju sebelum menemui kematian. Bahwa kematian bukan akhir dari kehidupan melainkan awal dari kebahagiaan. Agama dijadikan pedoman untuk mengisi hidup supaya etika atau moral menjadi baik, baik dihadapan manusia lain dan tentunya kepada Tuhan yang kedua seniman di atas yakini keberadaannya.

Rendra menyebutkan bahwa naskah *Les Chaises* absurd, namun naskah *Kereta Kencana* yang telah disadur olehnya tidak lepas dari peristiwa absurd. Perasaan dari kedua tokoh di dalam *Kereta Kencana* juga absurd karena adanya kesadaran tentang rasa bosan, jemu dan kelelahan mekanis dari keberadaan sehari-

---

<sup>7</sup>*Ibid.* hlm. 69.

<sup>8</sup> Albert Camus, Op, Cit., hlm. 49.

hari. Perasaan-perasaan tersebut membuat timbulnya keinginan untuk menuju kepada kematian. Semua peristiwa yang mewarnai kehidupan akan berhenti pada kematian. Bayang-bayang kematian bisa muncul melalui apa saja yaitu dari bagian kesenangan, ataupun dari rasa kesia-siaan akan aktivitas yang telah dilakukan selama hidup.<sup>9</sup> Menurut Albert Camus perasaan absurd adalah semua kehidupan manusia beserta hasratnya, aktivitasnya, semua keindahan yang telah disaksikan dan semua cinta yang telah diberikan dan terima akan berakhir dengan kematian. Setiap peristiwa dan setiap detik yang dijalani kedua orang tua itu semakin mendekatkan pada kematian. Kematian bisa muncul melalui apa saja. Kematian adalah bagian dari semua kesenangan dan ditunjukkan melalui kesia-siaan dari semua aktivitas kakek nenek. Bagi Camus yang absurd adalah pemberontakan. Manusia yang absurd adalah manusia yang mengerti arti absurditas itu dan tidak lari darinya tetapi selalu menjaganya dalam kesadaran. Pemberontakan memberi nilai pada kehidupan, mengembalikan kebesaran pada eksistensi manusia.

*Kereta Kencana* mengungkapkan pikiran bawah sadar tokoh Kakek dan Nenek yang hidup hingga tujuh abad. Masa muda mereka adalah seorang yang dikenal dan berjaya, namun pada masa tuanya mereka dilupakan. Mereka tidak mempunyai anak dan kesepian, hidup berdua di dalam rumah yang sudah bobrok peralatannya. Pada usianya yang sudah sangat tua, mereka merasa bosan dengan kehidupannya. Kesepian, kesunyian, keterasingan membuat mereka ingin mengakhiri hidupnya. Mereka menunggu sebuah kereta kencana yang dipercaya

---

<sup>9</sup> Vincent Martin, *Op, Cit.*, hlm. 52-53.

akan mengantarkan mereka menuju tempat yang lebih baik. Hari-hari pada masa tuanya hanya dilalui dengan hal-hal yang *monotone*, duduk menunggu sebuah kereta kencana datang menjemput. Saat bosan mereka mencoba menghibur diri dengan mengenang masa lalu dan mengenang khayalan-khayalan yang tak pernah ada wujudnya. Saat sang Kakek mulai kesal, Nenek selalu menghibur untuk mengembalikan suasana hatinya. Kebesaran hati dan cinta yang dimiliki Nenek selalu membuatnya untuk mencoba menghibur Kakek jika kebosanan datang tiba-tiba. Mereka memiliki sifat kekanak-kanakan, namun hal itulah yang membuat mereka bahagia dan tertawa untuk mengisi hari-hari tuanya. Rasa saling cinta pun masih terlihat diantara mereka dengan usianya yang sudah sangat senja. Ketika mereka mulai lelah, datanglah para tamu yang tak diundang. Tamu-tamu itu adalah sosok yang ada di masa lalu sang Kakek. Tamu-tamu terus saja berdatangan hingga tamu istimewa pun datang ditengah gubuk mereka. Tamu itulah yang selama ini mereka tunggu. Usai sudah perjalanan cerita mereka yang sangat panjang saat kereta kencana datang menjemput. Raga mereka terjatuh sambil berpelukan satu sama lain. Situasi dalam naskah *Kereta Kencana* menyuguhkan perasaan jemu atas kehidupan yang sia-sia, kesedihan karena merasa terasingkan oleh dunia dan rasa kesepian yang menyakitkan. Kedua tokoh tersebut melawan rasa sedih dan rasa bosan atas kehidupan yang pahit dengan rasa optimis yang tinggi. Kedua tokoh tersebut melawan dengan cara yang menggelikan dengan kekonyolan-kekonyolan yang dihadirkan melalui sikap kekanak-kanakan untuk mengisi kekosongan hidup.



Naskah *Kereta Kencana* sangat menarik untuk dipentaskan, sebagaimana diungkapkan Martin Eslin berikut:

*Naskah Kereta Kencana merupakan suatu citraan puitis yang dihidupkan, kompleks, ambigu, multidimensional. Keindahan dan kedalaman citraan sebagai sebuah simbol maupun mitos, mentransendenkan pencarian intrepetasi. Sehingga isian tema dalam naskah ini adalah ketidakmungkinan pengkomunikasian pengalaman sepanjang hayat. Naskah ini mendramatisir kesia-siaan dan juga menyindir kehampaan percakapan yang sopan, percakapan mekanis basa-basi yang mungkin diucapkan sambil lalu.<sup>10</sup>*

Utamanya untuk tokoh Nenek yang akan diperankan penyusun dalam pentas keaktoran *Kereta Kencana*, kutipan di atas penting sebagai pijakan. Aktor harus merasakan yang mereka bayangkan menimbulkan permasalahan untuk menganjurkan mereka memiliki emosi yang harus sepadan dengan emosi tokoh yang mereka bayangkan. Kesulitan tugas seorang aktor muncul ketika mereka harus menciptakan suatu sikap yang benar baik bagi kepribadian dan teks-aspek yang lain dari ‘yang lain’ dan dibentuk. Ini merupakan tantangan dari situasi keaktoran.<sup>11</sup> Naskah *Kereta Kencana* menjadi tantangan untuk dimainkan karena situasi-situasi di dalamnya yang memberikan banyak imajinasi. Tokoh Nenek dalam naskah *Kereta Kencana* menarik untuk dimainkan meskipun tokoh Kakek lebih mendominasi, namun itulah tantangan yang harus diselesaikan aktor supaya dapat mengimbangi bahkan melebihi tokoh Kakek dalam segi porsi permainan dengan melakukan sedikit pengeditan naskah. Pemilihan tokoh Nenek didasarkan pada karakternya yang dapat memberikan contoh akan arti kesetiaan pada

---

<sup>10</sup> Martin Esslin, *Teater Absurd*, terj. Abdul Mukhid, (Mojokerto: Pustaka Banyumili, 2008), hlm. 106.

<sup>11</sup> Shomit Mitter, *Sistem Pelatihan Stanislavsky, Brecht, Grotowski Dan Brook*, terj. Yudiaryani, (Yogyakarta: Perpustakaan ISI Yogyakarta, 1999), hlm. 24.

pasangan tanpa melihat seberapa tuanya. Pada usianya yang sangat renta, kesetiaannya, keromantisannya dan kebijakannya dalam menghadapi situasi menunjukkan bahwa ia sangat mencintai pasangan hidupnya. Unikny di dalam penciptaan tokoh Nenek menggunakan gaya komikal yang akan membuat penonton tertawa dan tidak menyangka bahwa karakter Nenek yang bijaksana dapat memiliki sifat humor.

Pertunjukan *Kereta Kencana* dirancang untuk memberikan pesan kepada siapapun supaya lebih menghargai hidup, lebih menghargai pahlawan yang rela mengorbankan nyawanya demi Negara. Tidak seperti tokoh Kakek yang pada masa mudanya adalah seorang pejuang namun pada masa tuanya telah dilupakan jasa-jasanya. Pementasan tersebut diharapkan untuk bahan renungan supaya lebih bijak dalam menilai kehidupan. Hal paling penting adalah menghormati orang yang lebih tua terlebih lagi orang tua yang telah berjasa melahirkan dan merawat kita. Sepatutnya orang tua harus selalu dihormati, jika mereka mulai tua renta harus dirawat dan dijaga dengan sepenuh hati, bukan menyia-nyiakan hidupnya karena dirasa merepotkan dengan kondisi yang sudah tua. Seperti itulah hidup terus berputar, siapa yang menghormati orang lain, maka dirinya akan dihormati pula meskipun bukan dari orang yang sama.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan penciptaan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana menganalisis struktur dan tekstur karakter Nenek dalam naskah *Kereta Kencana* karya W. S. Rendra?

2. Bagaimana rancangan karakter Nenek berdasarkan naskah *Kereta Kencana* karya W.S Rendra?
3. Bagaimana memerankan karakter Nenek pada naskah *Kereta Kencana* W. S. Rendra dengan gaya komikal?

### **C. Tujuan Penciptaan**

Berdasarkan rumusan penciptaan di atas, maka tujuan penciptaan tokoh Nenek dalam naskah *Kereta Kencana* adalah:

1. Menganalisis struktur dan tekstur karakter Nenek dalam naskah *Kereta Kencana* W. S. Rendra.
2. Merancang karakter Nenek berdasarkan naskah *Kereta Kencana* karya W.S Rendra.
3. Memerankan karakter Nenek dalam naskah *Kereta Kencana* W. S. Rendra dengan gaya komikal.

### **D. Tinjauan Karya**

Naskah *Kereta Kencana* karya W. S. Rendra sudah banyak dimainkan oleh seniman di Nusantara antara lain pernah dipentaskan oleh Teater Kampus Seribu Jendela, Teater Akar, Teater Asa, Teater Getapri dan masih banyak lagi yang dapat dilihat melalui media social *youtube*. *Kereta Kencana* yang dipentaskan untuk menguji keahlian seorang aktor kali ini memiliki kebaruan dari segi penataan panggung dan akting jika dilihat dari beberapa karya yang akan ditinjau. Pembaruan ini dilakukan supaya pertunjukan *Kereta Kencana* lebih *fresh* dan mudah dinikmati penonton.



1. Penataan Artistik karya Adinda Jurusan Teater ISI Yogyakarta.



Gambar 1.

Foto pementasan *Kereta Kencana* tata artistik oleh Adinda  
(Sumber: <https://www.google.co.id/search?q=putu+wijaya+kereta+kencana>,  
2017)<sup>12</sup>

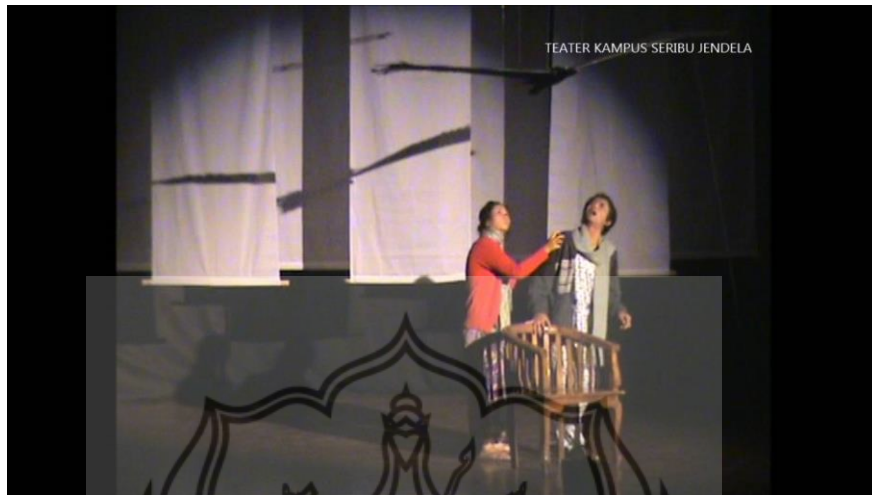
Pada tanggal 10 Juni 2010 pementasan tugas akhir penataan artistik oleh Adinda dengan naskah *Kereta Kencana* telah sukses dilangsungkan. Dalam pementasan tersebut bertajuk pementasan tugas akhir penataan artistik, namun dalam segi keaktorannya tidak main-main. Seniman ternama Indonesia yaitu Putu Wijaya yang memerankan tokoh Kakek dalam pementasan tersebut yang didampingi oleh aktris teater Yulia Syahtiani sebagai Nenek. Pementasan ini berlangsung di Concert Hall Taman Budaya Yogyakarta. Pementasan ini dimainkan dengan banyak *improvisasi* oleh kedua tokohnya. Ada beberapa *improve* yang kurang konteks dengan naskahnya namun banyak pula *improve* yang konteks. Pementasan ini menyuguhkan banyak komedi dibandingkan

---

<sup>12</sup> Pementasan Tugas Akhir tata artistik oleh Adinda dalam naskah *Kereta Kencan* karya W.S Rendra di Societed Taman Budaya Yogyakarta, 2010.

tragedinya namun kurang begitu berhasil membuat penonton terbahak-bahak. Dari segi penataan artistik sangat simbolik namun kurang sedikit dimengerti.

## 2. Teater Kampus Seribu Jendela Universitas Pendidikan Ganesha Bali



Gambar 2.

Foto pementasan *Kereta Kencana* oleh Teater Kampus Seribu Jendela

(Sumber:

[https://www.google.co.id/search?q=kampus+seribu+jendela+kereta+kencana,](https://www.google.co.id/search?q=kampus+seribu+jendela+kereta+kencana)  
2017)<sup>13</sup>

Pada tanggal 13 September 2011 Teater Kampus Seribu Jendela mementaskan *Kereta Kencana* di Panggung Ksirarnawa Art Center Bali. Pada pementasan ini suasana yang disuguhkan lebih dominan dengan kesunyian dan tidak diimbangi dengan komedi seperti dalam naskah *Kereta Kencana* ketika Kakek dan Nenek melawan kebosanan dan kesunyian dengan kekonyolan tingkah laku. Artistik yang ditampilkan di atas panggung sangat minim hanya dengan dua kursi saja sehingga kedua aktor kurang lincah dalam merespon apa yang ada di atas panggung.

---

<sup>13</sup> Pementasan naskah *Kereta Kencana* karya W.S Rendra oleh Teater Kampus Seribu Jendela di Panggung Ksirarnawa, Art Center Bali, 2011.

3. Teater Akar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Sakti Tegal



Gambar 3.

Foto pementasan *Kereta Kencana* oleh Teater Akar

(Sumber: <https://www.google.co.id/search?q=teater+akar+kereta+kencana>, 2017)<sup>14</sup>

Pada hari Senin 28 Maret 2016 Teater Akar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Sakti Tegal sukses mementaskan *Kereta Kencana* di Gedung Perpustakaan Pusat Universitas Panca Sakti Tegal. Penataan artistik yang bernuansa realis membuat ketertarikan tersendiri dimata penonton, namun penataan artistiknya justru mempersempit ruang gerak aktornya. Aktor tidak leluasa dalam bergerak sehingga setiap adegan-adegan konyol yang dilakukan aktor terasa sangat singkat. Kekonyolan-kekonyolan kedua tokoh cukup berhasil membuat penonton terhibur. Durasi satu jam terasa sangat lama pada pementasan ini karena tidak banyak tawaran garis *moving* pada aktor.

Pementasan *Kereta Kencana* dirancang untuk menyuguhkan pertunjukan dengan suasana kesedihan, keterasingan, kebosanan, kekonyolan yang

---

<sup>14</sup> Pementasan naskah *Kereta Kencana* karya W.S Rendra oleh Teater Akar di Gedung Perpustakaan Pusat Universitas Panca Sakti Tegal, 2016.



menimbulkan efek komedi. Pertunjukan *Kereta Kencana* yang akan dipentaskan pada tanggal 10 Juli 2017 nanti berbeda dengan beberapa pertunjukan terdahulu. Perbedaan tersebut antara lain karena suasana keterasingan yang akan diimbangi dengan komedi-komedi dari kekonyolan-kekonyolan kedua tokoh. Tokoh Nenek akan dihadirkan dengan gaya komikal ketika menghilangkan situasi kebosanan. Untuk menunjang gaya komedi dan suasana absurd, penataan artistik yang digunakan di atas panggung berbahan boks dari kayu memanfaatkan kotak penyimpanan buah. Hal ini didasarkan dari sebuah gudang bekas yang diintrepetaskan sebagai sebuah rumah di masa antah berantah. Boks itu sendiri akan dieksplorasi dengan berbagai macam bentuk di atas panggung guna mendukung peristiwa yang ada di dalam naskah.

## **E. Landasan Teori**

### **1. Teater Absurd**

Teater absurd dalam sejarah dan perjalanannya, mampu menghasilkan daya ungkap baru, gagasan orisinal, pendekatan-pendekatan yang inovatif, dan juga filosofi dan pandangan yang mengesankan. Dan pada masa selanjutnya, semua itu berhasil mengubah beragam persepsi, perasaan, sikap, dan strategi berpikir khalayak umum, dan tentu saja dalam batas tertentu.<sup>15</sup> Pertunjukan teater absurd membuat penonton berpikir secara mendalam sehingga menimbulkan sikap kritis. Sikap kritis tersebut membuat penonton menjadi lebih pandai dalam menyikapi sebuah pertunjukan.

---

<sup>15</sup> Martin Esslin, *Op, Cit.*, hlm. 137.

Absurditas adalah sebuah situasi yang muncul dari pertemuan antara alam dan pikiran manusia. Perasaan absurd muncul karena manusia mencari pemahaman yang lengkap mengenai suatu dunia yang tidak dapat dipahami seperti pendapat Camus berikut:

*.... Tetapi apa itu absurditas? Yaitu pertentangan irrasionalitas ini dengan kerinduan liar untuk menjernihkan sesuatu yang bergema di dalam hati manusia. Absurditas lebih banyak tergantung pada manusia seperti juga pada dunia.<sup>16</sup>*

Pertunjukan *Kereta Kencana* termasuk dalam pertunjukan teater absurd karena situasi di dalamnya menyuguhkan banyak imajinasi dan menggambarkan pikiran bawah sadar dari kedua tokohnya. Pikiran dari kedua tokoh sangat liar yang menginginkan sebuah kematian karena terlalu bosan menjalani kehidupan yang berlalu sama seperti sebelum-sebelumnya. Maka timbul kelakuan-kelakuan yang konyol pula dari kedua tokoh tersebut untuk mengisi kekosongan hidup. *Kereta Kencana* merupakan pertemuan antara suasana kesunyian, keterasingan dan komik. Dimana keduanya mengungkapkan kesadaran manusia bahwa sistem kekuasaan telah menyebabkan ketidak berdayaan. Manusia menghadapi hambatan untuk mengembangkan diri. Dalam *Kereta Kencana* karya W. S. Rendra harus dicermati adanya suasana, gerak, bunyi dan simbolisasi kata-kata yang bertolak dari sesuatu yang abstrak, istimewa dan unik yang digunakan untuk menghidupkan konsep tentang kelampauan, kemapanan dan keakraban sehingga dalam latar waktu yang disuguhkan dalam penciptaannya mengusung tempat yang antah berantah. Penggambaran mimpi di dalam *Kereta Kencana* melahirkan suatu

---

<sup>16</sup> Vincent Martin, *Op,Cit.*, hlm. 53-54.

bentuk komposisi puitik di mana pentas tidak memiliki kerangka bentuk yang konkret sehingga bebas dan mengikuti mengalirnya imajinasi.<sup>17</sup>

*Kereta Kencana* mempunyai tegangan-tegangan emosi yang perlahan-lahan memuncak lalu diikuti dengan suatu pelepasan ketegangan dan menggantinya dengan situasi kekonyolan. Pembebasan itupun mengambil wujud lelucon seperti ketika Kakek dan Nenek merasa bosan maka mereka akan menghibur dirinya sendiri dengan tingkah lakunya yang kekanak-kanakan. Dalam garapan tersebut diambil bentuk-bentuk simbol seperti yang diungkapkan Ionesco berikut “Segala sesuatunya diperbolehkan dalam teater untuk menghidupkan tokoh-tokoh, juga untuk mematerialisasikan kondisi kecemasan, kehadiran batin.”<sup>18</sup> Kutipan dialog tersebut adalah gambaran pendapat Ionesco tentang teater anti plot karena memasukkan unsur-unsur teater ke dalam naskah. Soediro Satoto juga mengeluarkan beberapa kalimat untuk memperkuat pengertian anti plot sebagai berikut “Istilah ‘anti alur’ (anti plot) adalah penyimpangan terhadap konvensi sastra, termasuk penyimpangan struktur alur, adalah wajar itu justru pratanda adanya kreativitas.”<sup>19</sup> Anti plot seperti yang dikatakan Ionesco bukan berarti di dalam naskahnya tidak memiliki jalinan peristiwa, namun anti plot yang dimaksudkan Ionesco adalah dengan memasukkan unsur-unsur teater ke dalam naskah.

---

<sup>17</sup> Yudiaryani, *Op, Cit.*, hlm. 270-273.

<sup>18</sup> Martin Esslin, *Op, Cit.*, hlm. 137.

<sup>19</sup> Soediro Satoto, *Analisis Drama & Teater (jilid 1)*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hlm. 48.

## 2. Analisis Struktur dan Tekstur

Drama memiliki struktur dan tekstur yang khas. Ada enam sarana yang dapat menciptakan struktur dan tekstur dalam kegiatan menganalisis drama sebagai nilai dramatik. Menurut Kernodle enam nilai dramatik yang juga dikemukakan oleh Aristoteles adalah plot, karakter, tema, dialog, musik (*mood*) serta *spectacle*. Keenamnya adalah teori dasar yang harus dikuasai ketika akan menganalisis sebuah teks drama.<sup>20</sup> Adanya pemahaman tentang struktur dan tekstur berguna untuk menelusuri kembali tentang gagasan seorang penulis yang dicurahkan pada naskah drama yang akan dianalisis. Dari situlah akan diketahui apa yang diinginkan oleh seorang penulis terhadap naskahnya. Tentu apa yang diinginkan oleh seorang penulis adalah sebuah pesan moral dan sebagai peneliti yang baik harus menemukan pesan tersebut yang terkandung di dalam teks drama.

## 3. Pemeranan Tokoh Nenek Dalam Naskah *Kereta Kencana* Karya W.S Rendra Dengan Gaya Komikal

Rendra berpendapat bahwa yang dimaksud dengan komedi adalah drama yang mengungkap cacat dan kelemahan sifat manusia dengan cara yang lucu, sehingga penonton lebih bisa menghayati kenyataan kehidupan. Pertunjukan *Kereta Kencana* yang disajikan dalam komedi berisi tentang kritik terhadap ketimpangan sosial yang terjadi dalam masyarakat tanpa menghilangkan unsur jenakanya. Drama komedi seperti ini yang bertujuan untuk memberikan pendidikan rohani yang cerdas kepada penonton. Rendra mengatakan bahwa jenis drama komedi sesungguhnya bukan dimaksudkan untuk sekedar sajian guyonan.

---

<sup>20</sup> Cahyaningrum Dewojati, *Drama Sejarah, Teori dan Penerapannya*, (Yogyakarta: Javakarsa Media, 2012), hlm. 164.



Komedi harus mampu membukakan mata penonton kepada kenyataan kehidupan sehari-hari yang lebih dalam.<sup>21</sup>

Tokoh Nenek dalam naskah *Kereta Kencana* dihadirkan dengan gaya komikal supaya lebih *fresh* dari pertunjukan *Kereta Kencana* yang sudah dipentaskan sebelumnya. Tokoh Nenek mempunyai porsi yang besar untuk memerankan banyolan-banyolan karena di dalam naskah *Kereta Kencana* tersebut sang Nenek ingin menghibur suaminya yang bosan.

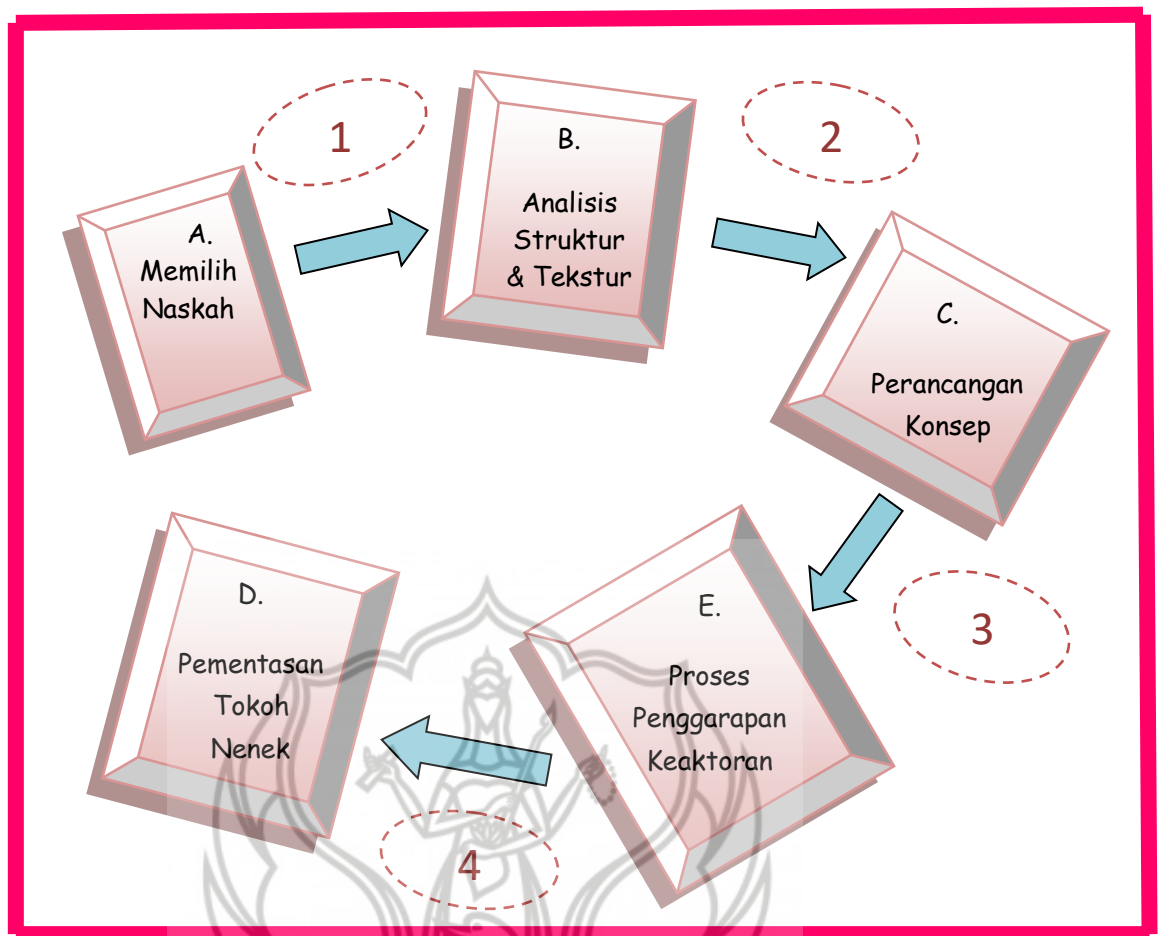
#### **F. Metode Penciptaan**

Teknik bermain (*acting*) merupakan unsur yang penting dalam seni seorang pemain (*actor*) alam maupun yang bukan. Pemain perlu mengetahui seluk-beluk teknik bermain meski caranya mendapatkan teknik tersebut berbeda.<sup>22</sup> Metode merupakan sebuah cara yang digunakan secara teratur untuk melaksanakan suatu pekerjaan (proses penemuan karakter) agar tercapai sesuai dengan hasil yang telah di analisis sebelumnya. Adanya metode juga memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan proses pencarian karakter guna mencapai suatu keberhasilan yang diinginkan dalam proses penciptaan suatu tokoh. Perlu adanya skema untuk memudahkan pengaplikasian ke dalam proses pencarian karakter. Berikut skema yang dibuat untuk menjadi acuan metode latihan dalam proses pencarian karakter:

---

<sup>21</sup> *Ibid.* hlm. 49-52.

<sup>22</sup> Rendra, *Tentang Bermain Drama*, (Jakarta Pusat: PT Dunia Pustaka, 1976), hlm. 7.



Gambar 4.  
Skema Metode Penciptaan Tokoh Nenek  
Dalam Naskah *Kereta Kencana* Karya W.S Rendra  
(Sketsa: Estri Nuri Megawati, 2017)

Hal paling utama yang dilakukan seorang aktor dalam proses pencarian karakter sebuah tokoh adalah memilih naskah drama (A). Naskah yang dipilih harus sesuai dengan apa yang diinginkan oleh aktor itu sendiri tanpa ada paksaan supaya tercapai segala yang diinginkan dengan maksimal dan hati yang gembira. Naskah *Kereta Kencana* karya W.S Rendra dipilih karena banyak menyuguhkan peristiwa-peristiwa komedi di dalamnya.

Naskah yang telah dipilih akan dianalisis dengan struktur dan tekstur (B). Analisis dilakukan menyeluruh supaya terlihat karakter yang ingin disampaikan

penulis melalui dialog dan kemudian disandingkan dengan karakter baru yang diinginkan oleh aktor yang akan memerankannya supaya terlihat proses penciptaan tokoh Nenek dalam naskah *Kereta Kencana*.

Perancangan konsep pemeranan yang akan dilakukan adalah dengan gaya komikal (C). Gaya komedi dipilih untuk menyandingkan suasana kesepian, kesunyian dan keterasingan di dalam naskah *Kereta Kencana* supaya tercipta suasana yang tidak membosankan.

Proses penggarapan keaktoran dilakukan dengan metode-metode untuk memudahkan dalam menciptakan karakter (D). Pementasan *Kereta Kencana* karya W.S Rendra akan dilangsungkan pada tanggal 10 Juli 2017 di Gedung Teater Arena FSP ISI Yogyakarta (E).

#### **G. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pembahasan dalam laporan penulisan ini, akan dibagi dalam sebuah kerangka sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, membahas tentang perencanaan pemeranan tokoh Nenek dalam naskah *Kereta Kencana* karya W.S Rendra yang terdiri dari latar belakang penciptaan, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan karya, landasan teori, metode penciptaan dan sistematika penulisan.

BAB II ANALISIS LAKON, membahas tentang analisis struktur dan tekstur naskah *Kereta Kencana* karya W.S Rendra yang terdiri dari ringkasan cerita, analisis struktur dan tekstur.

BAB III PENCIPTAAN PEMERANAN, membahas tentang proses penciptaan untuk memerankan tokoh Nenek dengan gaya komikal dalam naskah *Kereta Kencana* karya W.S Rendra.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN, berisi kesimpulan selama proses pencarian karakter dan saran untuk menghindari kegagalan selama proses pencarian karakter.

